

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局



(43) 国際公開日
2003 年 8 月 7 日 (07.08.2003)

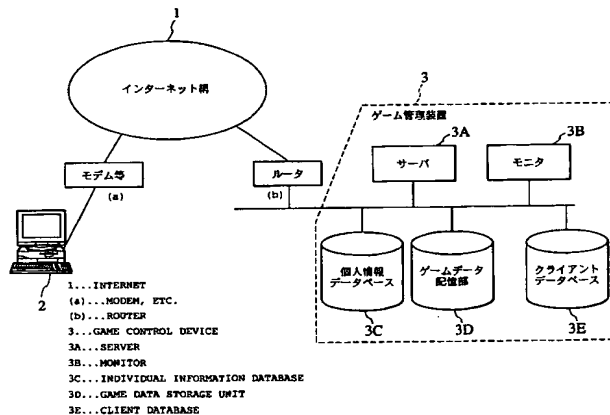
PCT

(10) 国際公開番号
WO 03/063989 A1

- (51) 国際特許分類⁷: A63F 13/12
(21) 国際出願番号: PCT/JP02/00838
(22) 国際出願日: 2002 年 2 月 1 日 (01.02.2002)
(25) 国際出願の言語: 日本語
(26) 国際公開の言語: 日本語
(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): アルゼ株式会社 (ARUZE CORPORATION) [JP/JP]; 〒135-0063 東京都 江東区 有明 3 丁目 1 番地 25 Tokyo (JP). 株式会社 セタ (SETA CORPORATION) [JP/JP]; 〒135-0063 東京都 江東区 有明 3 丁目 1 番地 25 Tokyo (JP).
(72) 発明者: および
(75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 富士本 淳 (FUJIMOTO, Jun) [JP/JP]; 〒135-0063 東京都 江東区 有明 3 丁目 1 番地 25 アルゼ株式会社内 Tokyo (JP). 野中 誠之 (NONAKA, Nobuyuki) [JP/JP]; 〒135-0063 東京都 江東区 有明 3 丁目 1 番地 25 株式会社 セタ内 Tokyo (JP).
(74) 代理人: 三好 秀和 (MIYOSHI, Hidekazu); 〒105-0001 東京都 港区 虎ノ門 1 丁目 2 番 3 号 虎ノ門第一ビル 9 階 Tokyo (JP).
(81) 指定国 (国内): AU, US, ZA.
(84) 指定国 (広域): ヨーロッパ特許 (AT, CH, DE, FR, GB).
添付公開書類:
— 国際調査報告書
2 文字コード及び他の略語については、定期発行される各 PCT ガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

(54) Title: GAME EXECUTION SYSTEM AND GAME EXECUTION METHOD

(54) 発明の名称: ゲーム実行システム、ゲーム実行方法



(57) Abstract: The feature of the invention is that a game control means for controlling a predetermined game executes the game between a command and itself according to the instruction from the terminal. Since the game control means executes a predetermined game between the terminal and itself, a game need not be executed only by the means itself, and the load of processing the game on the means itself can be lightened.

(57) 要約:

本発明は、所定のゲームを管理するゲーム管理手段が、端末からの指示により前記ゲームを前記端末との間で実行させることを特徴とするものである。これにより、ゲーム管理手段は、端末との間で所定のゲームを実行させるので、自手段のみで一つのゲームを実行させる必要がなくなり、自手段にかかるゲーム処理の負担を軽減させることができる。

明細書

ゲーム実行システム、ゲーム実行方法

5 技術分野

本発明は、ゲーム実行システム及びゲーム実行方法に関する。

背景技術

従来では、インターネット網を介してゲームを提供することが行われているが、近年では、更にゲームの結果に応じて、ゲームの参加者に報酬を与えるゲームシステムも検討されつつある。

例えば、このゲームシステムとしては、純粹にあるゲームの結果に対して賞金を与えるカジノシステムだけでなく、商品などの知名度を向上させるためのゲーム（例えば、特定の景品を利用者に提供するためのゲーム）を行い、結果的に顧客吸引力を増大させる景品システムなどが検討されつつある。

上記のカジノシステムや景品システムは、ゲーム結果の任意性を高めるため、ゲームの参加者毎に当たり外れを変えることができるシステムを構築する必要があるが、このシステムを構築する場合は、単純に大きく分けて2つの方式が考えられる。

第1は、先ず、ゲームを実行するためのソフトウェアを個々のクライアント端末（ゲームに参加する参加者の端末）に配信し、配信されたソフトウェアをクライアント端末で実行させる。

その後、クライアント端末は、実行したソフトウェアに基づいて、例えば、ゲームの当たり外れを決定付けるためのゲーム結果を予め決定し

て、決定したゲーム結果をシステムの運営側であるホストコンピュータ（以下、サーバと呼ぶ）に送信し、クライアント端末からゲーム結果を受信したサーバは、受信したゲーム結果に基づいてゲームを進行する方式がある。

- 5 第2は、サーバがゲームを実行するためのソフトウェアを常備し、特定のゲームにおけるゲーム結果を予め決定させておき、その決定されたゲーム結果になるようにゲームを進行させる方式がある。

10 しかしながら、上述した第1の方式では、個々のクライアント端末がソフトウェアを起動させるので、システムの運営側であるサーバは、ゲームを実行させた際に生ずる処理の負担を軽減することができ、サーバの容量が小さくても、多数のクライアント端末に対応できるという利点を有するが、クライアント端末で予め決定されたゲーム結果の信頼性を逐一確認しなければならないという欠点があった。

15 即ち、利用者がクライアント端末を通じて虚偽のゲーム結果をサーバに申告して不正な利益を得る可能性が高いという欠点があり、サーバ側では、不正にゲーム結果を得ようとする者を排除する必要があった。

20 一方、第2の方式では、サーバが予めゲーム結果を決定するので、そのゲーム結果の信頼性は十分に担保されるという利点を有する反面、この場合、サーバは、クライアント端末の数が増加した際には、サーバの通信能力及びサーバの処理能力を高めなければならず、少しでも内部で行われる処理負担を軽減しなければならないという欠点があった。

25 そこで、本発明は、以上の点を考慮してなされたものであり、サーバに過度の処理負担を掛けさせないようにしつつ、ゲームを管理するサーバに対して不正な処理を行う者を的確に排除し、サーバとクライアント端末との間で行われるゲームの安全性を高めることのできるゲーム実行

システム及びゲーム実行方法を提供することを目的とする。

発明の開示

上記目的を達成するために本発明においては、所定のゲームを管理するゲーム管理手段が、端末からの指示により前記ゲームを前記端末との間で実行させることを特徴とするものである。尚、前記ゲームは、複数の利用者が参加するマスゲームであってもよい。このマスゲームは、複数の競走馬が競争し、各競走馬の着順を決定する競争ゲームであってもよい。

10 このような本発明によれば、所定のゲームを管理するゲーム管理手段が、端末からの指示により前記ゲームを前記端末との間で実行させることができるので、ゲーム管理手段は、自手段のみで一つのゲームを実行させる必要がなくなり、自手段にかかるゲーム処理の負担を軽減させることができる。

15 また、本発明は、前記ゲーム管理手段が複数のプログラムからなる前記ゲームを管理し、前記端末が前記ゲーム管理手段で管理されている前記各プログラムの中から、一部の前記プログラムを取得し、取得した該プログラムに基づいて前記ゲームの一部を実行させることを特徴とするものである。

20 このような本発明によれば、前記端末が前記ゲーム管理手段で管理されている前記各プログラムの中から、一部の前記プログラムを取得し、取得した該プログラムに基づいて前記ゲームの一部を実行することができるので、ゲーム管理手段は、ゲームを実行するための全てのプログラムを自手段で実行させる必要がないので、自手段にかかるゲーム処理の
25 負担を軽減させることができる。

また、本発明は、前記競争ゲームで勝利する前記競走馬を決定し、決定された前記競走馬を前記競争ゲームで勝利させるようにゲームを進行させることを特徴とするものである。

5 このような本発明によれば、ゲーム管理手段が競争ゲームで勝利する競走馬（ゲーム結果）を予め決定するので、ゲーム管理手段は、勝利する競走馬を外部の端末から不当に決定しようとする者を排除することができ、ゲーム結果の信頼性を高めることができる。

10 また、本発明は、前記利用者が前記ゲームに参加することのできる参加時間を管理し、管理されている前記参加時間が経過する前に、前記競争ゲームで勝利する前記競走馬を決定（ゲームの最終結果を決定）することを特徴とするものである。尚、ゲーム管理手段は、ゲームの演出内容を表示させる開始時間が経過する前に、ゲームの最終結果を判定してもよい。

15 このような本発明によれば、ゲーム管理手段が、競争ゲームで勝利する競走馬（ゲーム結果）を前記参加時間内に決定するので、ゲーム管理手段は、ゲームが開始されるまでに、そのゲームについてのゲーム結果を確定させることができ、ゲーム結果の信頼性を早期に確定させることができる。

20 また、本発明は、前記参加時間が経過する前に、前記競争ゲームで勝利する前記競走馬の予想を示す予想情報を、前記利用者から取得し、取得された前記予想情報に基づいて、該予想情報に含まれる予想された勝利する前記競走馬と前記決定手段で決定された勝利する前記競走馬とが一致するか否かを判断し、判断された結果に基づいて前記利用者に所定の金額を支払うことを特徴とするものである。

25 このような本発明によれば、ゲーム管理手段が、利用者から取得した

予想情報に含まれる予想された前記競走馬と前記決定手段で決定された勝利する前記競走馬とが一致していると判断した場合は、ゲーム管理手段は、利用者に対して所定の金額（配当金）を支払うことができるので、結果的に、ゲームに参加する利用者を増大させることができる。

- 5 更に、利用者は、自己の予想が的中した場合には、ゲーム管理手段から所定の配当金を取得することができるので、自己が所持する持ち金を増大させるために、より白熱した競争ゲームを楽しむことができる。

更にまた、本発明は、前記参加時間が経過した後に、前記競争ゲームで競争する前記各競走馬の演出内容を決定し、決定された前記演出内容
10 を表示させることを特徴とするものである。尚、ゲーム管理手段は、管理されている開始時間が経過した時に、ゲームの演出内容を表示させてもよい。

このような本発明によれば、ゲーム管理手段が参加時間の経過後に、前記競争ゲームで競争する前記各競走馬の演出内容を決定するので、利
15 用者は、ゲーム管理手段で決定された演出内容を、画面を通じて見ることができ、最終的なゲーム結果が画面に表示されるまでの時間を楽しく過ごすことができる。

また、本発明は、前記ゲームに参加する前記利用者の人数をカウントし、カウントされた前記利用者の人数に応じて、前記演出内容を決定す
20 ることを特徴とするものである。

このような本発明によれば、ゲーム管理手段がゲームに参加する利用者の人数に応じて、演出内容を決定することができるので、ゲーム管理手段は、競争ゲームで競争する各競走馬の演出内容を、様々な演出内容で画面に表示させることができ、結果的に、利用者は、画面に表示され
25 ている演出内容が様々なに変化するので、最終的なゲーム結果が画面に表

示されるまでの時間を楽しく過ごすことができる。

尚、ゲーム管理手段は、カウントされた前記利用者の人数に応じて、前記演出内容の演出時間を決定してもよい。これにより、ゲーム管理手段は、利用者の人数に応じて、画面に表示させる演出内容の演出時間を決定することができるので、例えば、利用者の人数が多い場合は、演出内容の演出時間を長く設定することができ、この場合、複数の利用者は、最終的なゲーム結果が画面に表示されるまでの時間を、他の利用者間で楽しく過ごすことができる。

尚、ゲーム管理手段は、利用者の予想情報が的中したか否かに基づいて、演出内容を変更又は演出時間を延長してもよい。また、ゲーム管理手段は、利用者の予想情報が的中したか否かの結果、又はゲームの最終結果を端末に通知してもよい。更に、ゲーム管理手段は、上記開始時間が経過した後に、利用者の予想結果が的中したか否かの結果、又は最終結果を端末に通知してもよい。

また、本発明は、前記利用者の身分を証明する証明情報を取得し、取得した該証明情報に基づいて該利用者が正当な者であるか否かを認証し、認証された結果に基づいて前記ゲームの前記プログラムを送信することを特徴とするものである。

このような本発明によれば、ゲーム管理手段が、利用者の身分を確認した後に、ゲームのプログラムを該当する端末に送信するので、ゲーム管理手段は、不正にゲームのプログラムをダウンロードする者を的確に排除することができる。

図面の簡単な説明

図 1 は、本発明のゲーム実行システムを示す概念図である。

図 2 は、サーバの内部構成を示す図である。

図 3 は、個人情報データベースに格納するデータの内容を示す図である。

図 4 は、ゲーム管理装置から提供されるホームページの一例を示す図である。

図 5 は、利用者がゲーム管理装置からゲームの提供を受けるための登録手続を示すフローチャート図である。

図 6 は、ゲーム管理装置が利用者に対してゲームの提供を行う際の手続きの流れを示すフローチャート図である。

図 7 は、本発明のゲーム実行方法における流れを示すフローチャート図である。

図 8 は、ゲーム管理装置が利用者に対して行うゲームの提供を終了する際の手続きの流れを示すフローチャート図である。

図 9 は、ゲーム管理装置が金融機関に対して所定の料金を決済するまでの手続きの流れを示すフローチャート図である。

発明を実施するための最良の形態

(A) 実施形態

本発明の実施形態については図面を参照しながら説明する。以下に述べる説明には、複数の利用者が参加するマスゲームを用いているがその他のゲームを用いても説明することができる。本実施形態では、複数の競走馬が競争し、各競走馬の着順を決定する競争ゲームであるとして説明する。

尚、このマスゲームには、例えば、競馬、陸上、競泳などの競争結果を予測するゲーム、ルーレットなどの競争に関係しないゲームが挙げら

れる。マスゲーム以外のゲームには、例えば、スロットマシーン、パチンコゲームなどが挙げられる。

(A-1) 実施形態の構成

図1は、本実施形態に係るゲーム実行システムの構成を示したブロック図である。

図1に示すように、ゲーム実行システムは、所定のゲームを管理するゲーム管理装置3（ゲーム管理手段）が、クライアント端末2（端末）からの指示により、前記ゲームをクライアント端末2との間で実行させるものである。

10 尚、図1では、クライアント端末2は、本実施形態では、インターネット網1に1台しか接続されていないが、本発明を運用するシステムには複数のクライアント端末2を接続してもよい。また、インターネット網1は、ケーブルテレビで用いられている通信網であってもよい。

15 前記クライアント端末2は、インターネット網1に接続するための機能（通信部）と、利用者からの指示等を入力するための機能（入力部）と、ゲームやゲーム結果などを表示するための機能（表示部）とを備えている。

20 更に、クライアント端末2は、ゲーム管理装置3で管理されている各プログラムの中から、一部のプログラムを取得し、取得したプログラムに基づいてゲームの一部を実行させる端末でもある。このクライアント端末2が実行するプログラムは、本実施形態では、投票プログラム、レース演出プログラムが挙げられる。これらのプログラムの説明は、後述する。

25 このクライアント端末2としては、コンピュータ端末（表示機能を含む）、インターネット機能を有するゲーム端末、インターネット機能を

有する携帯電話機、家電製品に内蔵されたインターネット機能を有する端末、これらの機器に表示部（例えば、テレビジョン受像機）を有する複合端末などが挙げられる。

5 尚、クライアント端末 2 とインターネット網 1 との接続は、モデム、ターミナルアダプタ、ルータ等を用いて行うことができる。また、クライアント端末 2 とインターネット網 1 との接続は、有線（電話回線、ISDN 回線、ケーブルテレビ回線等）、無線で行うことができる。

10 前記ゲーム管理装置 3 は、複数のプログラムからなるゲームを管理するものであり、本実施形態では、サーバ 3 A と、モニタ 3 B と、個人情報データベース 3 C と、ゲームデータ記憶部 3 D と、クライアントデータベース 3 E とを有し、これらの各部をバスで接続させたものから構成されている。

15 尚、ゲーム管理装置 3 には、ゲーム結果等を印字するためのプリンタ、所定の情報を入力するための入力装置（例えば、キーボード等）を有していてもよい。

尚、図 1 では、ゲーム管理装置 3 がルータを介してインターネット網 1 に直接接続されている構成を表しているが、個人情報の保護、ゲーム結果の信頼性を保つためのファイアーウォールを適当な位置に配置しても良い。

20 サーバ 3 A は、クライアント端末 2 との間で所定のゲームを実行するための機能を備えるものであり、本実施形態では、図 2 に示すように、登録部 1 1 と、認証部 1 2 と、レース段階制御部 1 3 と、抽選部 1 4 と、結果処理部 1 5 と、情報管理部 1 6 と、決済部 1 7 とを有する処理部 1 0 と、通信部 2 0 とを備えている。

25 尚、サーバ 3 A には、クライアント端末 2 との間で生じる通信負荷の

分散を図るべく、通信部 20 を他の専用サーバに備えてもよい。また、サーバ 3 A が実行する各種機能用のプログラムは、サーバ 3 A 又はゲームデータ記憶部 3 D に記憶させておいてもよい。

登録部 11 は、競争ゲームに参加することのできる参加者に関する情報
5 報を個人情報データベース 3 C に格納（登録）するものである。参加者は、登録部 11 により個人情報データベース 3 C に登録されると、任意のタイミングで競争ゲームに参加することができる。

認証部 12 は、参加者の身分を証明する証明情報を取得し、取得した証明情報に基づいて利用者が正当な者であるか否かを認証（判定）する
10 認証手段である。

本実施形態では、利用者がゲームに参加する前に、利用者がゲーム管理装置 3 から予め証明情報を取得しているものとする。この証明情報とは、利用者の身分を証明するものであり、例えば、ゲーム管理装置 3 から特別に付与される認証番号などが挙げられる。

15 認証部 12 は、利用者から取得した証明情報（又は認証番号）と、予め蓄積されている証明情報群とを照合し、前記証明情報が証明情報群に含まれている場合には、利用者が正当な者であると認証する。一方、認証部 12 は、証明情報が証明情報群に含まれていなければ、利用者が正当な者でないと認証する。

20 また、認証部 12 は、認証した結果に基づいて、ゲームのプログラムを送信する送信手段でもある。具体的には、認証部 12 は、本実施形態では、利用者が正当な者であると判断した場合は、投票プログラムや、レース演出プログラム等をクライアント端末 2 に送信する。

これにより、クライアント端末 2 がゲーム管理装置 3 で管理されている
25 各プログラムの中から、投票プログラム及びレース演出プログラムを

取得し、取得したこれらのプログラムに基づいて各種の処理を行うことができるので、ゲーム管理装置 3 は、競争ゲームを実行するための全てのプログラムを自装置で実行させる必要がなく、自装置にかかる処理負担を軽減させることができる。

- 5 一方、認証部 1 2 は、利用者が正当な者でないと判断した場合は、投票プログラム等をクライアント端末 2 に送信しないようにする。これにより、ゲーム管理装置 3 は、利用者が正当でないと判断した場合は、投票プログラム等を、かかる利用者に送信しないようにすることができるので、不当に投票プログラム等をダウンロードする者を排除することが
10 できる。

また、認証部 1 2 は、各レース毎に、クライアント端末 2 から勝利する馬の予想及びレースにおける賭け金についてのデータを受信した場合には、受信したデータが適正なものであるか否かの判定を行う。この判定についての処理の詳述は後で詳述する。

- 15 具体的には、認証部 1 2 は、投票プログラムやレース演出プログラムがゲームデータ記憶部 3 D に記憶されている場合は、クライアント端末 2 からの指示に基づいて、ゲームデータ記憶部 3 D から各プログラムを取得し、取得した各プログラムをクライアント端末 2 に送信する。

- ここで、投票プログラムは、本実施形態では、例えば、あるレースに
20 おいて勝利する馬の予想（例えば、単勝、枠連、馬連又はワイドでの予想）と、その予想に対する賭け金とを含む予想情報を利用者から取得するためのソフトウェアである。更に、投票プログラムは、レース毎に、競争する馬や、各馬に割り当てられた倍率の結果を表示させるためのソフトウェアでもある。

- 25 また、レース演出プログラムは、所定のレースにおいて競争する各競

走馬の演出内容を決定し、決定した演出内容を画面に表示させる処理を行うためのソフトウェアである。この演出内容は、当該演出プログラムが自動的に定めたり（レースが開始された直後に定めるなど）することができる。

- 5 具体的には、認証部 1 2 が所定の演出内容を実行するためのレース演出プログラムをレース毎に生成し、クライアント端末 2 が認証部 1 2 で生成されたレース演出プログラムを取得し、取得したレース演出プログラムに基づいて該当する演出内容を画面に表示させる。

10 尚、クライアント端末 2 がレース演出プログラムを実行することによって画面に表示させる演出内容は、例えば、パチンコ遊技機で実行される演出内容を適用させてもよい（一例を挙げれば特願平 1 1 - 2 4 4 2 7 9 号明細書及び図面参照）。

15 レース段階制御部 1 3 は、抽選部 1 4 で決定された勝利する競走馬を、あるレースにおいて勝利させるようにゲームを進行させる進行手段であり、レースの段階に応じて抽選を含めたゲーム処理を行う。

20 このレースは、例えば、競争する競争馬や各競走馬に割り当てる倍率などを決定し、決定した内容をクライアント端末 2 に送信する段階、あるレースにおいて利用者が予想した勝利する競争馬及びそのレースにおいて利用者が賭けた金額を含む予想情報を取り込む段階、レース演出プログラムに沿ってレースの演出内容を表示させるための指示を行う段階、ゲーム管理装置 3 が参加者に対して所定の配当金を支払うための処理を行う段階などに分けることができる。レース段階制御部 1 3 が行う各段階での制御内容は、後述する動作で明らかにする。

25 抽選部 1 4 は、ゲーム（レース）の最終結果を予め判定する最終判定手段である。この抽選部 1 4 は、本実施形態では、任意に数（又は符号）

を変動させる乱数機能（乱数抽選方式）により、競走馬の着順を決定（勝利する馬も決定）する。

ここで、乱数機能で変動させる数の範囲は、例えば、レースに出場する各馬に割り当てられた倍率に応じて定めることができるものである。

5 ここで、抽選とは、ゲームの最終結果を意味し、本実施形態では、例えば、勝利する馬、又は馬の着順などが挙げられる。

具体的に、抽選部 1 4 は、乱数機能により、任意に変動させた数の中から、いずれかの数を決定し、決定した数に対応付けられた馬の着順に基づいて各馬の着順を決定していく。

10 これにより、抽選部 1 4 が乱数機能を用いて各馬の着順を決定するので、抽選部 1 4 は、あるレースで勝利する馬の着順を任意に決定することができ、勝利する馬の予測を困難にさせることができる。

尚、抽選部 1 4 は、決定された競争馬の着順に基づいて、レースにおける各馬の演出内容をゲームデータ記憶部 3 D から取得し、取得した演出内容をクライアント端末 2 に送信させてもよい。

これにより、抽選部 1 4 は、レースに出場する各馬の演出内容を、各馬の着順に基づいて決定することができるので、レースにおける各馬の演出を複雑（例えば、複数パターンの演出等）に設定することができ、利用者に飽きさせることのない演出内容を展開させることができる。

20 また、抽選部 1 4 は、レースに出場する出走馬を決定するには、上述した乱数機能を用いて任意に決定してもよい。更に、抽選部 1 4 は、クライアント端末 2 毎に異なった馬の着順を決定してもよい。

尚、抽選部 1 4 は、利用者がゲームに参加することのできる参加時間（又は”賭け時間”とも呼ぶ）を管理する時間管理手段を有するもので
25 あってもよい。これにより、抽選部 1 4 は、時間管理手段で管理されて

いる参加時間が経過する前に、競争ゲームに出場する競走馬の中から、勝利する競走馬を決定することができる。

尚、抽選部 1 4 は、演出内容を表示させる開始時間を管理する開始管理手段であってもよい。また、サーバ 3 A は、開始管理手段で管理され
5 ている開始時間が経過した時に、ゲームの演出内容をクライアント端末 2 に表示してもよい。これにより、クライアント端末 2 は、上記開始時間が経過した時に、ゲームの演出内容を表示させるので、ゲームの開始を明確にすることができる。

尚、抽選部 1 4 は、管理されている開始時間が経過する前に、ゲーム
10 の最終結果を判定する最終判定手段であってもよい。尚、レース段階制御部 1 3 は、管理されている参加時間が経過した後に、競争ゲームで競争する各競走馬の演出内容を変更する演出決定手段として機能することもできる（この機能の詳細は、後述する）。

また、レース段階制御部 1 3 は、競争ゲームに参加する参加者の人数
15 をカウントするカウント手段と、カウント手段で決定された参加者の人数に応じて演出内容（又は演出内容の演出時間）を変更する演出決定手段として機能してもよい。

上記レース段階制御部 1 3 は、通信部 2 0 で取得された予想情報（この予想情報は、本実施形態では、利用者が予測した勝利する競走馬など
20 の予想結果を意味する）に基づいて、該予想情報に含まれる予想された勝利する競走馬と抽選部 1 4 で決定された勝利する競走馬とが一致するか否かを判断する判断手段（又は結果判断手段）として機能する。

結果処理部 1 5 は、レース段階制御部 1 3 で判断された結果に基づいて、レース毎に、各利用者に支払う金額（配当金）を計算するものである。
25 る。また、結果処理部 1 5 は、利用者が各レースで取得した配当金を累

積してクライアントデータベース 3 E に記憶し、更に、あるレースにおいて勝利した馬、現在行われているレースの配当金等の情報を送信するものでもある。

個人情報管理部 1 6 は、個人情報データベース 3 C に記憶している参加資格者の各種情報（図 3 参照）を管理するものである。個人情報データベース 3 C には、クライアント端末 2 とゲーム管理装置 3 との間の認証を行う際に用いる認証番号とパスワード、参加者が所持するメールアドレス、参加者の氏名・住所、参加者が各レースにおいて取得した配当金額などの料金を累積した累積決済額、配当金などの料金を支払う方法を示す決済方法、過去において参加者の予想が的中した履歴を示す当たり履歴、過去において参加者がどのレースに参加したのかを示すゲーム参加履歴（例えば、回数、参加日、参加したゲームの種類）などを記憶している。

決済部 1 7 は、あるレースに参加したことにより参加者が支払う参加料金や、参加者があるレースで取得した配当金などを含めた累積決済額（以下単に、「累積決済額」と略す）を、利用者毎に決済するものである。

累積決済額がプラスであれば、個人情報管理部 1 6 は、該当する参加者の金融機関口座に、累積決済額に相当する金額を入金する処理を行う。一方、累積決済額がマイナスであれば、個人情報管理部 1 6 は、該当する参加者の金融機関口座から、累積決済額に相当する金額を引き落とす処理を行う。

尚、参加者は、一つの金融機関口座だけではなく、複数の金融機関口座を指定することもできる。また、後述する動作説明では決済方法を限定して行っているが、この決済方法に限定されるのではなく他の決済

方法で行ってもよい。

他の決済方法としては、例えば、賭け金に係る決済と配当金に係る決済とを別個に行う方法が挙げられる。また、賭け金などの決済は、予めコンビニエンスストアなどに入金された所定の金額から引き落とすようにしても良い。

通信部 20 は、各クライアント端末 2 との間でデータを送受信するための処理を行うものである。また通信部 20 は、競争ゲームで勝利する競走馬の予想を示す予想情報を利用者から取得する取得手段でもある。更に、通信部 20 は、ゲーム結果（ゲームの最終結果）又は予想情報が的中したか否かの結果をクライアント端末 2 に送信する通知手段でもある。尚、通信部 20 は、ゲームが開始された後に、ゲーム結果等を送信してもよい。

モニタ 3 B は、レース処理の進行状況等をゲーム運営者に示すものである。

ゲームデータ記憶部 3 D は、サーバ 3 A にある各部の処理を実行させるためのプログラムやデータ、クライアント端末 2 に送信するプログラムやデータなどを格納しているものである。クライアントデータベース 3 E は、利用者が参加しているゲームの情報を参加者毎に記憶しているものである。

また、クライアントデータベース 3 E は、ある日に発生した累積決済額（以下、当日累積決済額と呼ぶ）や履歴情報などを記憶するものでもある。個人情報データベース 3 C、ゲームデータ記憶部 3 D、クライアントデータベース 3 E は、例えば、ハードディスクや読み書き可能な光ディスク等が挙げられる。

（A-2）実施形態の動作

上記構成を有するゲーム実行システムによるゲーム実行方法は、以下の手順により実施することができる。

(A-2-1) 参加資格者の登録

競争ゲームの参加を希望する者(参加者)は、本実施形態では、先ず、
5 所定のゲームに参加するための登録を行う必要がある。

具体的には、利用者がクライアント端末2を用いて、ゲーム管理装置
3のホームページにアクセスすると、ゲーム管理装置3は、利用者からの指示に基づいて、図4に示す「登録」アイコン及び「ゲーム参加」の
アイコンを含むホームページを該当するクライアント端末2に表示させ
10 る。

登録しようとする利用者は、「登録」アイコンをクリックする。この
クリックをする際には、利用者は、クライアント端末2に表示されている入力画面上に、登録に必要な情報(登録情報)を入力する。登録情報
が入力画面上に入力された場合は、クライアント端末2は、利用者から
15 のクリック操作により、入力された登録情報をゲーム管理装置3に送信
する。尚、上述した入力画面は、ゲーム管理装置3が該当するホームペ
ージと共に表示させてもよい。

クライアント端末2からインターネット網1を介して登録情報が入力
されたサーバ3Aは、図5のフローチャートに示すように、先ず、与え
20 られた登録情報に登録すべき必要最低限の情報が含まれているか否かを
確認する(ステップS1)。

その後、サーバ3Aは、登録情報に含まれている利用者が指定した金
融機関の情報に基づいて、その金融機関に対して利用者が正常な者であ
るか否かを確認する(ステップS2、ステップS3)。ここで、“正常
25 な者”とは、本実施形態では、所定の料金を支払うことのできる能力を

有する者を意味する。

サーバ 3 A は、利用者が正常な者であり、この利用者の金融機関口座を開設してもよいという結果（可能結果）を該当する金融機関から取得した場合は、該当する金融機関に対して、所定の料金が発生した際に、

5 ゲームに参加する上記利用者の金融機関口座から所定の料金を引き落とし（又は金融機関口座に振込み）をすることができる。

次いで、該当する利用者についての決済が可能であるという結果（可能結果）を金融機関から取得したサーバ 3 A は、取得した可能結果に基づいて、所定のゲームに利用者を参加させるための認証番号（又は、登録番号とも呼ぶ）を生成し、生成した認証番号を該当するクライアント

10 端末 2 に送信すると共に、個人情報データベース 3 C に記憶する。

ここで、登録とは、本実施形態では、サーバ 3 A が認証番号を個人情報データベース 3 C に記憶させることを意味する。その後、サーバ 3 A は、クライアント端末 2 に登録が終了したことを返信する（ステップ S

15 4）。

これに対して、サーバ 3 A は、クライアント端末 2 から送信された登録情報に必要最低限の情報が含まれていない場合、又は該当する金融機関から可能結果を取得することができない場合には、該当する利用者に対して、ゲーム情報提供装置 3 に登録できない旨を返信する（ステップ

20 S 5）。

登録が完了したことを示す完了結果がサーバ 3 A から返信されたクライアント端末 2 は、返信された完了結果に基づいて、該当する利用者がゲーム管理装置 3 に登録され、所定のゲームに参加することができる参加資格を得たことを示す内容を表示画面上に表示させると共に、「ゲーム参加」のアイコンも表示画面上に表示させる。

25

(A-2-2) ゲーム参加申込み

参加資格者としての登録を行っている利用者が競争ゲームに参加する場合には、その利用者は、クライアント端末2に表示されている「ゲーム参加」のアイコンをクリックする。

- 5 利用者が「ゲーム参加」のアイコンをクリックした場合は、クライアント端末2は、「ゲーム参加」のアイコンが選択されたことを示す選択信号をサーバ3Aに送信する。

10 クライアント端末2から選択信号を受信したサーバ3A(認証部12)は、先ず、図6に示すように、受信した選択信号に基づいて、図6のフローチャートに示すように、選択信号に含まれる認証番号(又は証明情報)と個人情報データベース3Cに記録されている認証番号群(又は証明情報群)とを照合する。

15 その後、認証部12は、認証番号群の中から選択信号に含まれる認証情報と一致しているものが含まれていると判断した場合は、該当する利用者がゲームに参加する資格を有する者であると判定する(ステップS11)。

20 そして、上記判定をした判定した認証部12は、ゲームに関する履歴を記憶するための記憶領域をクライアントデータベース3Eに確保し(ステップS12)、ゲームに参加することができることを知らせるための参加通知を、投票プログラム及びレース演出プログラムと共にクライアント端末2に送信する(ステップS13)。

25 次いで、認証部12から参加通知を受信したクライアント端末2は、受信した参加通知に基づいて、参加通知に関連付けられた投票プログラム及びレース演出プログラムを実行させ、参加通知の内容を表示させる。その後、参加通知に内容を表示画面上に表示させたクライアント端末2

は、所定のレースを開始する前の待機中の画面を表示させる。

一方、認証部 1 2 は、認証番号群の中から選択信号に含まれる認証情報と一致しているものが含まれていないと判断した場合は、該当する利用者がゲームに参加する資格を有しない者であると判定する。この判定をした認証部 1 2 は、該当する利用者がゲームに参加することができないことを知らせるための拒否通知をクライアント端末 2 に送信する（ステップ S 1 4）。

尚、上記説明では、ゲーム管理装置 3 が、投票プログラム及びレース演出プログラムを、利用者が参加資格を有するか否かの判定を終了させた後に、該当するクライアント端末 2 に送信していたが、登録処理（図 5 参照）が終了した段階で該当するクライアント端末 2 に送信してもよい。

（A - 2 - 3） 1 レースにおける処理

図 7 は、クライアント端末 2 及びゲーム管理装置 3 がレース毎に行う処理手順を示したフローチャート図である。尚、図 7 では、クライアント端末 2 が一台である場合についてのレース処理を説明しているが、クライアント端末 2 が複数ある場合であっても同様のレース処理を行うことができる。

先ず、レース段階制御部 1 3 が、タイマーで設定された設定時間（例えば、前回のレース処理が終了する時間）が経過すると、レース段階制御機能 1 3 は、次のレース処理に移行し、そのレースで出走する出走馬、出走馬の数及び出走馬毎の倍率を決定する（ステップ S 2 1）。

ここで、出走馬の倍率とは、本実施形態では、ある基準となる数値を、あるレースにおいて特定の馬を予想した参加者の数で除算した数値を意味する。尚、レース段階制御部 1 3 は、例えば、ゲームデータ記憶部 3

Dに記憶されている出走馬毎の能力情報（例えば、今までレースに優勝した数、馬の年齢、騎手の情報など）に基づいて、各出走馬に対応する倍率を決定することもできる。

また、レース段階制御部 1 3 は、任意に数（又は符号）を変動させる
5 乱数機能により、特定の出走馬を決定する。更に、レース段階制御部 1 3 は、あるレースにおいて参加者が出走馬を選択することができる時間（選択時間）をも決定する。

レース段階制御部 1 3 は、上記手順により出走馬、倍率及び選択時間を決定した場合は、決定した出走馬、倍率及び選択時間を決定情報として該当するクライアント端末 2 に送信する（ステップ S 2 2）。尚、レース段階制御部 1 3 は、決定情報を複数のクライアント端末 2 に一斉に送信することもできる。この送信には、パケットの同報通信機能（マルチキャスト機能）などを利用して行うことができる。

その後、レース段階制御部 1 3 は、選択時間が経過する前に、抽選部
15 1 4 を機能させて、あるレースにおける出走馬の着順を決定する（ステップ S 2 3）。尚、ステップ S 2 2 及びステップ S 2 3 で行われる処理の順序が逆であってもよい。

次いで、ゲーム管理装置 3 から決定情報を受信したクライアント端末 2 は、受信した決定情報に基づいて、該当する出走馬、倍率及び選択時間などを表示させる（ステップ S 2 4）。

そして、クライアント端末 2 は、選択時間が経過するまでの間、該当するレースにおいて勝利する出走馬の予想、その予想した出走馬に対して賭ける金額等を含む予想情報を利用者に入力させる。

その後、参加者に予想情報を入力させたクライアント端末 2 は、表示
25 画面上にある「確定」のアイコンを利用者にクリックさせた後に、入力

された予想情報をゲーム管理装置 3 に送信する（ステップ S 2 5）。尚、クライアント端末 2 におけるこのような処理は、ゲーム管理装置 3 から予め配信された投票プログラムに従って実行することができる。

次いで、クライアント端末 2 から予想情報を受信したレース段階制御部 1 3 は、受信した予想情報に基づいて、その予想情報が適正なものであるか否かを判断する（ステップ S 2 6）。この判断は、予め登録処理を行った参加者の予想情報であるか否かにより行うことができる。

これにより、レース段階制御部 1 3 は、登録処理を行った参加者以外の者から入力された予想情報を排除することができるので、不正にアクセスする者を的確に排除することができる。

次いで、レース段階制御部 1 3 は、結果処理部 1 5 で決定された抽選結果（あるレースに出場する馬の着順）と、クライアント端末 2 から受信した予想情報とを照合し、予想情報に含まれる出場馬の着順が抽選結果に含まれている馬の着順と同一である場合は、参加者の予想が的中したと判断する。

一方、レース段階制御部 1 3 は、抽選部 1 4 で決定された抽選結果（勝利する競走馬）と、クライアント端末 2 から受信した予想情報とを照合し、予想情報に含まれる馬の着順が抽選結果に含まれている馬の着順と同一でない場合は、参加者の予想がはずれたと判断する。

次いで、参加者の予想が的中したと判断したレース段階制御部 1 3 は、予想情報に含まれる倍率に基づいて利用者に支払う配当金を計算し、計算した配当金をクライアントデータベース 3 E に更新（本実施形態では、当日累積決済額に更新）させる（ステップ S 2 7）。

また、レース段階制御部 1 3 は、所定のタイミングで、今回のレースに参加した全てのクライアント端末 2 に対してステップ S 2 6 及び S 2

7で行われる処理が終了したか否かを確認する（ステップS 2 8、S 2 9）。ここで、所定のタイミングは、例えば、選択時間が経過した時点などとすることができる。

レース段階制御部 1 3 が、今回のレースに参加した全ての参加者に対して行われる処理（ステップS 2 6 及びS 2 7）が終了していないと判断した場合には、レース段階制御部 1 3 は、現在行われているレースの演出内容を変更させるための変更内容を決定し、決定した変更内容を該当するクライアント端末 2 に送信する（ステップS 3 0）。

これにより、レース段階制御部 1 3 は、全てのクライアント端末 2 の処理が終了していなければ、現在行われているレースの演出内容を逐一変更させることができるので、参加者は、逐一変更される変更内容により、更にレースの展開内容を楽しむことができる。

尚、レース段階制御部 1 3 は、ステップS 2 6 及びS 2 7 の処理が終了していない参加者の数に応じて変更内容の種類を設定することができる。例えば、レース段階制御部 1 3 は、投票を行っていない参加者の数が多い場合には、演出時間が長い変更内容を設定することができ、一方、投票を行っていない参加者の数が少ない場合には、演出時間が短い変更内容を設定することができる。

これにより、レース段階制御部 1 3 は、参加者の数に応じて変更内容を決定することができるので、例えば、投票を行っていない参加者の数が多い場合には、多くの参加者がより白熱したゲーム展開を楽しむことのできる変更内容を決定することができる。

尚、レース段階制御部 1 3 は、参加者の予想が的中したか否かに基づいて、現在演出されている演出内容の演出時間を延長する延長手段でもある。これにより、レース段階制御部 1 3 は、参加者の予想に基づいて

現在演出されている演出内容の演出時間を延長することができるので、例えば、利用者の予想が的中した場合は、演出時間を延長させることができ、利用者は、レース結果が最終的に表示されるまでの時間を楽しく過ごすことができる。

- 5 尚、レース段階制御部 13 は、参加者の予想が的中したか否かに基づいて、現在演出されている演出内容を変更する内容変更手段であってもよい。

- その後、クライアント端末 2 は、選択時間が経過すると、レース演出プログラムを起動させて、レース内容の演出を行う（ステップ S 3 1）。
10 そして、クライアント端末 2 は、レース内容を演出させている最中に、現在行われているレースの演出を変更させるための変更内容をゲーム管理装置 3 から受信した場合は、受信した変更内容に対応する演出を行う（ステップ S 3 2）。

- この変更内容としては、例えば、ゲートに入ろうとする馬がなかなか
15 ゲートに入らない状況を演出した内容、各出場馬がトラックの直線を走るシーンをメインに演出した内容、最終コーナーを走っているシーンをメインに演出した内容などが挙げられる。尚、ステップ S 3 2 の処理は、ゲーム管理装置 3 がクライアント端末 2 に変更内容を送信しない場合は実行されない。

- 20 その後、レース段階制御部 13 は、投票を行った全ての利用者に対するステップ S 2 6 及び S 2 7 の処理が終了すると、各クライアント端末 2 に抽選結果（着順）、参加者に支払われる配当金などのレース結果を各クライアント端末 2 に送信する（ステップ S 3 3）。そして、レース段階制御部 13 は、次のレースが開始されるまでの開始時間を設定する
25 （ステップ S 3 4）。

次いで、レース段階制御部 13 からレース結果を受信したクライアント端末 2 は、受信したレース結果を表示画面上に表示させる（ステップ S 35、ステップ S 36）。

（A-2-4）ゲーム終了処理

- 5 図 8 は、レース段階制御部 13 がゲームを終了させるための処理手順を示したフローチャート図である。

クライアント端末 2 が表示している次のレースの待ち受け画面には、利用者が次のゲームの参加を拒否するための「参加終了」のアイコンが含まれている。クライアント端末 2 が利用者に「参加終了」のアイコンを
10 クリックさせた場合は、クライアント端末 2 は、ゲームを終了させるための終了命令信号をレース段階制御部 13 に送信する。

次いで、クライアント端末 2 から終了命令信号を受信したレース段階制御部 13 は、受信した終了命令信号に基づいて、あるレースにおける各配当金を集計し、集計結果を履歴情報としてクライアントデータベース
15 S 3 E に記憶させる（ステップ S 41）。

更に、レース段階制御部 13 は、該当するレース結果を履歴情報としてクライアントデータベース S 3 E に更新する（ステップ S 42）。

（A-2-5）決済処理

- 20 図 9 は、決済部 17 で行われる決済の処理手順を示したフローチャート図である。

決済部 17 は、利用者から指定された決済日になった場合は、該当する一の利用者の累積決済額を取得し、予め指定された金融機関との間で累積決済額を決済する処理を行う（ステップ S 52）。

その後、決済処理を行った決済部 17 は、クライアントデータベース
25 S 3 E に記憶されている該当する参加者の累積決済額をクリアする。該当

する決済日における各利用者の累積決済額を全て決済した決済部 17 は、一連の決済処理を終了させる（ステップ S 51）。

（A-3）実施形態の効果

上記実施形態のゲーム実行システム及びゲーム実行方法によれば、以下の効果を奏することができる。

クライアント端末 2 が、ゲーム管理装置 3 から投票プログラム及びレース演出プログラムを取得し、取得した各プログラムを実行させるので、ゲーム管理装置 3 は、自装置で上記各プログラムを実行させる必要がないので、ゲーム処理を行う際の処理負担を軽減することができる。

この結果、ゲーム管理装置 3 を運営する者は、ゲーム管理装置 3 で所定のゲームを実行させるための大規模な設備を設ける必要がなくなり、設備の投資額を低く抑えることができる。

また、クライアント端末 2 は、ゲーム管理装置 3 から受信したゲームの内容を変更させるための変更内容に基づいて、現在行われているゲームの演出を逐一変更させることができるので、ゲームに参加した利用者は、現在行われているゲームの演出内容が逐一変更されていく過程を見て楽しむことができる。

また、ゲーム管理装置 3 が、所定のゲームに出場する複数の出場馬の中から、勝利する出場馬を予め決定するので、ゲーム管理装置 3 は、外部の端末から不正に勝利する出場馬を決定させないようにすることができる。

また、抽選部 14 が競争ゲームで勝利する競走馬（ゲーム結果）を予め決定するので、抽選部 14 は、勝利する競走馬を外部の端末から不当に決定しようとする者を排除することができ、ゲーム結果の信頼性を高めることができる。また、抽選部 14 が、競争ゲームで勝利する競走馬

(ゲーム結果)を参加時間内に決定するので、抽選部14は、ゲームが開始されるまでに、そのゲームについてのゲーム結果を確定させることができ、ゲーム結果の信頼性を早期に確定させることができる。

また、レース段階制御部13が、利用者から取得した予想情報に含まれる予想された競走馬と抽選部14で決定された勝利する競走馬とが一致していると判断した場合は、結果処理部13が、レース段階制御部13で判断された結果に基づいて、利用者に対して支払う所定の金額(配当金)を計算するので、ゲーム管理装置3は、結果処理部13で算出された金額を該当する利用者に支払うことができ、結果的に、このゲームを通じてゲームに参加する利用者を増大させることができる。

更に、利用者は、自己の予想が的中した場合には、ゲーム管理部3から所定の配当金を取得することができるので、自己が所持する持ち金を増大させるために、より白熱した競争ゲームを楽しむことができる。

また、レース段階制御部13が参加時間の経過後に、競争ゲームで競争する各競走馬の演出内容を変更することができるので、利用者は、レース段階制御部13で変更された演出内容を、画面を通じて見ることで、最終的なゲーム結果が画面に表示されるまでの時間を楽しく過ごすことができる。

更に、レース段階制御部13がゲームに参加する参加者の人数に応じて、演出内容を変更することができるので、レース段階制御部13は、競争ゲームで競争する各競走馬の演出内容を、様々な演出内容で画面に表示させることができ、結果的に、参加者は、最終的なゲーム結果が画面に表示されるまでの時間を楽しく過ごすことができる。

更にまた、レース段階制御部13は、参加者の人数に応じて、画面に表示させる演出内容の演出時間を決定することができるので、例えば、

参加者の人数が多い場合は、演出内容の演出時間を長く設定することができ、この場合、参加者は、最終的なゲーム結果が画面に表示されるまでの時間を、他の参加者との間で楽しく過ごすことができる。

(B) 変更例

- 5 本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、以下に説明するような変更をすることができる。

上記実施形態においては、参加者の予想が的中した際に、その参加者が所定の配当金を取得することができるゲームについて説明したが、このゲームに限定されるものではなく、参加者の予想が的中した際に、その参加者が特定の景品を取得することができるゲームであってもよい。

また、レース段階制御部 13 は、前レースで参加した利用者の人数に応じて、現在行われているレースの演出内容を変更させてもよい。

産業上の利用分野

- 15 以上説明したように本発明によれば、サーバに過度の処理負担を掛けさせないようにさせつつ、ゲームを管理するサーバに対して不正な処理を行う者を的確に排除し、サーバとクライアント端末との間で行われるゲーム処理の安全性を高め、利用者がより楽しむことのできるゲームを利用者に提供することができる。

請求の範囲

1. 所定のゲームを管理するゲーム管理手段が、端末からの指示により前記ゲームを前記端末との間で実行させることを特徴とするゲーム実行システム。

- 5 2. 前記ゲーム管理手段は、複数のプログラムからなる前記ゲームを管理し、

前記端末は、前記ゲーム管理手段で管理されている前記各プログラムの中から、一部の前記プログラムを取得し、取得した該プログラムに基づいて前記ゲームの一部を実行する

- 10 ことを特徴とする請求項1に記載のゲーム実行システム。

3. 前記ゲームは、複数の利用者が参加するマスゲームであることを特徴とする請求項2に記載のゲーム実行システム。

- 15 4. 前記マスゲームは、複数の競走馬が競争し、各競走馬の着順を決定する競争ゲームであることを特徴とする請求項3に記載のゲーム実行システム。

5. 前記競争ゲームで勝利する前記競走馬を決定する決定手段と、

前記決定手段で決定された前記競走馬を前記競争ゲームで勝利させるようにゲームを進行させる進行手段と

を有することを特徴とする請求項4に記載のゲーム実行システム。

- 20 6. 前記利用者が前記ゲームに参加することのできる参加時間を管理する時間管理手段を有し、

前記決定手段は、前記時間管理手段で管理されている前記参加時間が経過する前に、前記競争ゲームで勝利する前記競走馬を決定することを特徴とする請求項5に記載のゲーム実行システム。

- 25 7. 前記時間管理手段で管理されている前記参加時間が経過する前に、

前記競争ゲームで勝利する前記競走馬の予想を示す予想情報を、前記利用者から取得する取得手段を有し、

前記取得手段で取得された前記予想情報に基づいて、該予想情報に含まれる予想された勝利する前記競走馬と前記決定手段で決定された勝利する前記競走馬とが一致するか否かを判断する判断手段と、

前記判断手段で判断された結果に基づいて、前記利用者に支払う所定の金額を計算する計算手段と

を有することを特徴とする請求項6に記載のゲーム実行システム。

8. 前記時間管理手段で管理されている前記参加時間が経過した後に、

前記競争ゲームで競争する前記各競走馬の演出内容を決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段で決定された前記演出内容を表示させる表示手段とを有する

ことを特徴とする請求項6に記載のゲーム実行システム。

9. 前記ゲームに参加する前記利用者の人数をカウントするカウント手段を有し、

前記演出決定手段は、前記カウント手段でカウントされた前記利用者の人数に応じて、前記演出内容を決定する

ことを特徴とする請求項8に記載のゲーム実行システム。

10. 前記演出決定手段は、前記カウント手段でカウントされた前記利用者の人数に応じて、前記演出内容の演出時間を決定することを特徴とする請求項9に記載のゲーム実行システム。

11. 前記ゲームの最終結果を予め判定する最終判定手段と、

前記利用者から前記最終結果の予想を示す予想結果を取得する予想取

得手段と、

前記最終判定手段で判定された前記最終結果と前記予想取得手段で取得された前記予想結果とに基づいて、該最終結果と該予想結果とが一致するか否かを判断する結果判断手段と

を有することを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム実行システム。

5 1 2. 前記演出内容を表示させる開始時間を管理する開始管理手段と、

前記開始管理手段で管理されている前記開始時間が経過した時に、前記演出内容を表示する表示手段と

を有することを特徴とする請求項 1 1 に記載のゲーム実行システム。

1 3. 前記最終判定手段は、前記開始管理手段で管理されている前記開始時間が経過する前に、前記ゲームの前記最終結果を判定することを特徴とする請求項 1 1 に記載のゲーム実行システム。

1 4. 前記結果判断手段で判断された結果に基づいて、前記演出内容を変更する内容変更手段を有することを特徴とする請求項 1 1 に記載のゲーム実行システム。

15 1 5. 前記結果判断手段で判断された結果に基づいて、前記演出内容の前記演出時間を延長する延長手段を有することを特徴とする請求項 1 1 に記載のゲーム実行システム。

1 6. 前記結果判断手段で判断された結果、又は前記最終結果を前記端末に通知する通知手段を有することを特徴とする請求項 1 1 に記載のゲーム実行システム。

1 7. 前記通知手段は、前記開始管理手段で管理されている前記開始時間が経過した後に、前記結果判断手段で判断された結果、又は前記最終結果を前記端末に通知することを特徴とする請求項 1 1 に記載のゲーム実行システム。

25 1 8. 前記利用者の身分を証明する証明情報を取得し、取得した該証明

情報に基づいて該利用者が正当な者であるか否かを認証する認証手段と、

前記認証手段で認証された結果に基づいて前記ゲームの前記プログラムを送信する送信手段と

を有することを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム実行システム。

- 5 19. 所定のゲームを管理するゲーム管理手段が、端末からの指示により前記ゲームを前記端末との間で実行させることを特徴とするゲーム実行方法。

20. 前記ゲーム管理手段は、複数のプログラムからなる前記ゲームを管理するステップを行い、

- 10 前記端末は、前記ゲーム管理手段で管理されている前記各プログラムの中から、一部の前記プログラムを取得し、取得した該プログラムに基づいて前記ゲームの一部を実行するステップを行う
ことを特徴とする請求項 19 に記載のゲーム実行方法。

21. 前記ゲームは、複数の利用者が参加するマスゲームであることを
15 特徴とする請求項 20 に記載のゲーム実行方法。

22. 前記マスゲームは、複数の競走馬が競争し、各競走馬の着順を決定する競争ゲームであることを特徴とする請求項 21 に記載のゲーム実行方法。

23. 前記競争ゲームで勝利する前記競走馬を決定するステップと、

- 20 決定された前記競走馬を前記競争ゲームで勝利させるようにゲームを進行させるステップと

を有することを特徴とする請求項 22 に記載のゲーム実行方法。

24. 前記利用者が前記ゲームに参加することのできる参加時間を管理するステップと、

- 25 管理されている前記参加時間が経過する前に、前記競争ゲームで勝利

する前記競走馬を決定するステップと

を有することを特徴とする請求項 2 3 に記載のゲーム実行方法。

2 5 . 管理されている前記参加時間が経過する前に、前記競争ゲームで勝利する前記競走馬の予想を示す予想情報を、前記利用者から取得する

5 ステップと、

取得された前記予想情報に基づいて、該予想情報に含まれる予想された勝利する前記競走馬と前記決定手段で決定された勝利する前記競走馬とが一致するか否かを判断するステップと、

判断された結果に基づいて、前記利用者に支払う所定の金額を計算する
10 ステップと

を有することを特徴とする請求項 2 4 に記載のゲーム実行方法。

2 6 . 管理されている前記参加時間が経過した後に、前記競争ゲームで競争する前記各競走馬の演出内容を決定するステップと、

決定された前記演出内容を表示させるステップと

15 を有することを特徴とする請求項 2 4 に記載のゲーム実行方法。

2 7 . 前記ゲームに参加する前記利用者の人数をカウントするステップと、

カウントされた前記利用者の人数に応じて、前記演出内容を決定する
ステップと

20 を有することを特徴とする請求項 2 6 に記載のゲーム実行方法。

2 8 . カウントされた前記利用者の人数に応じて、前記演出内容の演出時間を決定するステップを有することを特徴とする請求項 2 7 に記載のゲーム実行方法。

2 9 . 前記ゲームの最終結果を予め判定するステップと、

25 前記利用者から前記最終結果の予想を示す予想結果を取得するステッ

プと、

判定された前記最終結果と取得された前記予想結果とに基づいて、該最終結果と該予想結果とが一致するか否かを判断するステップとを有することを特徴とする請求項 19 に記載のゲーム実行方法。

5 30. 前記演出内容を表示させる開始時間を管理するステップと、

管理されている前記開始時間が経過した時に、前記演出内容を表示するステップと

を有することを特徴とする請求項 29 に記載のゲーム実行方法。

31. 管理されている前記開始時間が経過する前に、前記ゲームの前記
10 最終結果を判定するステップを有することを特徴とする請求項 29 に記載のゲーム実行方法。

32. 判断された結果に基づいて前記演出内容を変更するステップを有することを特徴とする請求項 29 に記載のゲーム実行方法。

33. 判断された結果に基づいて前記演出内容の前記演出時間を延長す
15 るステップを有することを特徴とする請求項 29 に記載のゲーム実行方法。

34. 判断された結果又は前記最終結果を前記端末に通知するステップを有することを特徴とする請求項 29 に記載のゲーム実行方法。

35. 管理されている前記開始時間が経過した後に、判断された結果又
20 は前記最終結果を前記端末に通知するステップを有することを特徴とする請求項 29 に記載のゲーム実行方法。

36. 前記利用者の身分を証明する証明情報を取得し、取得した該証明情報に基づいて該利用者が正当な者であるか否かを認証するステップと、

25 認証された結果に基づいて前記ゲームの前記プログラムを送信するステップと

を有することを特徴とする請求項 19 に記載のゲーム実行方法。

5

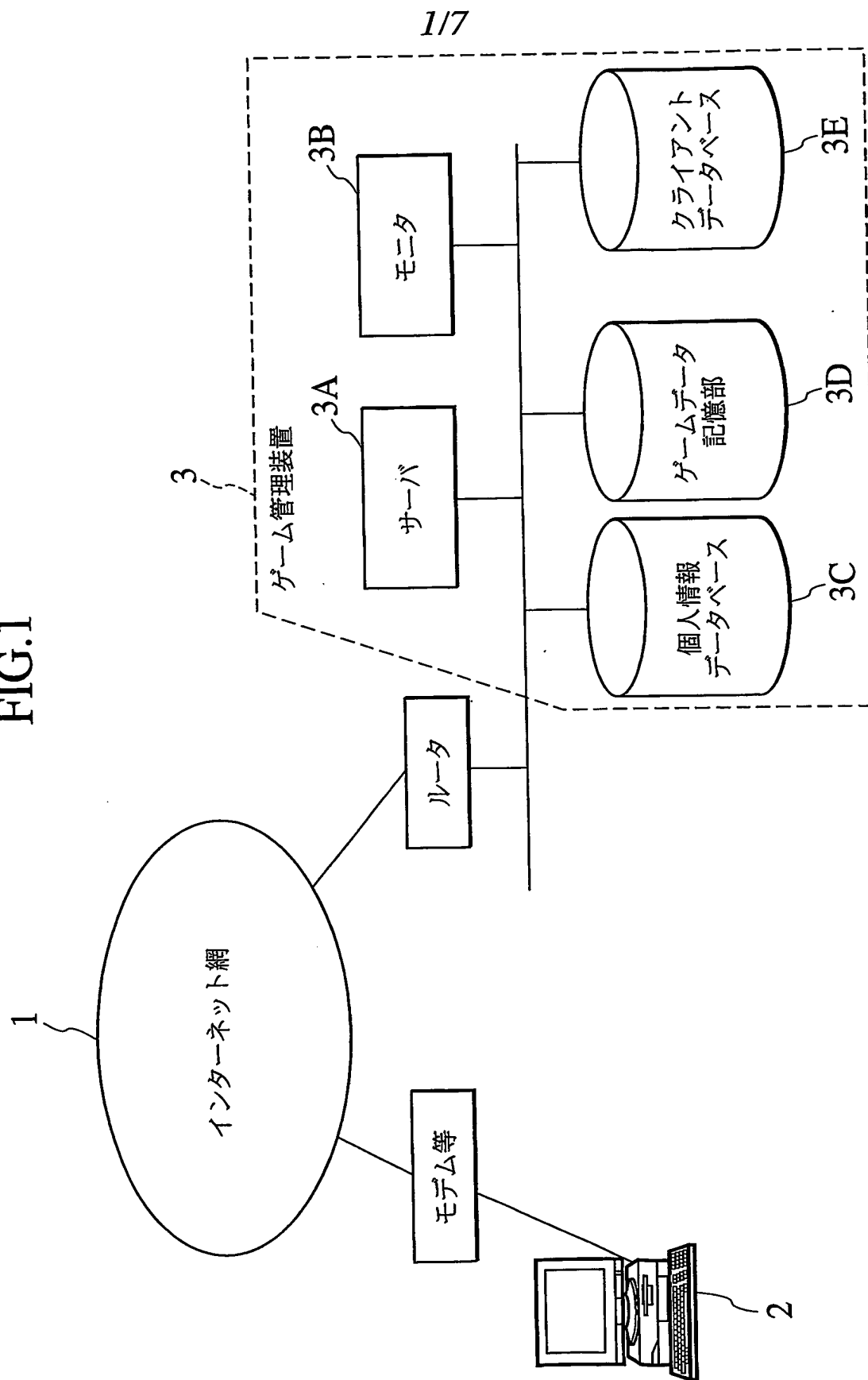
10

15

20

25

FIG.1



2/7

FIG.2

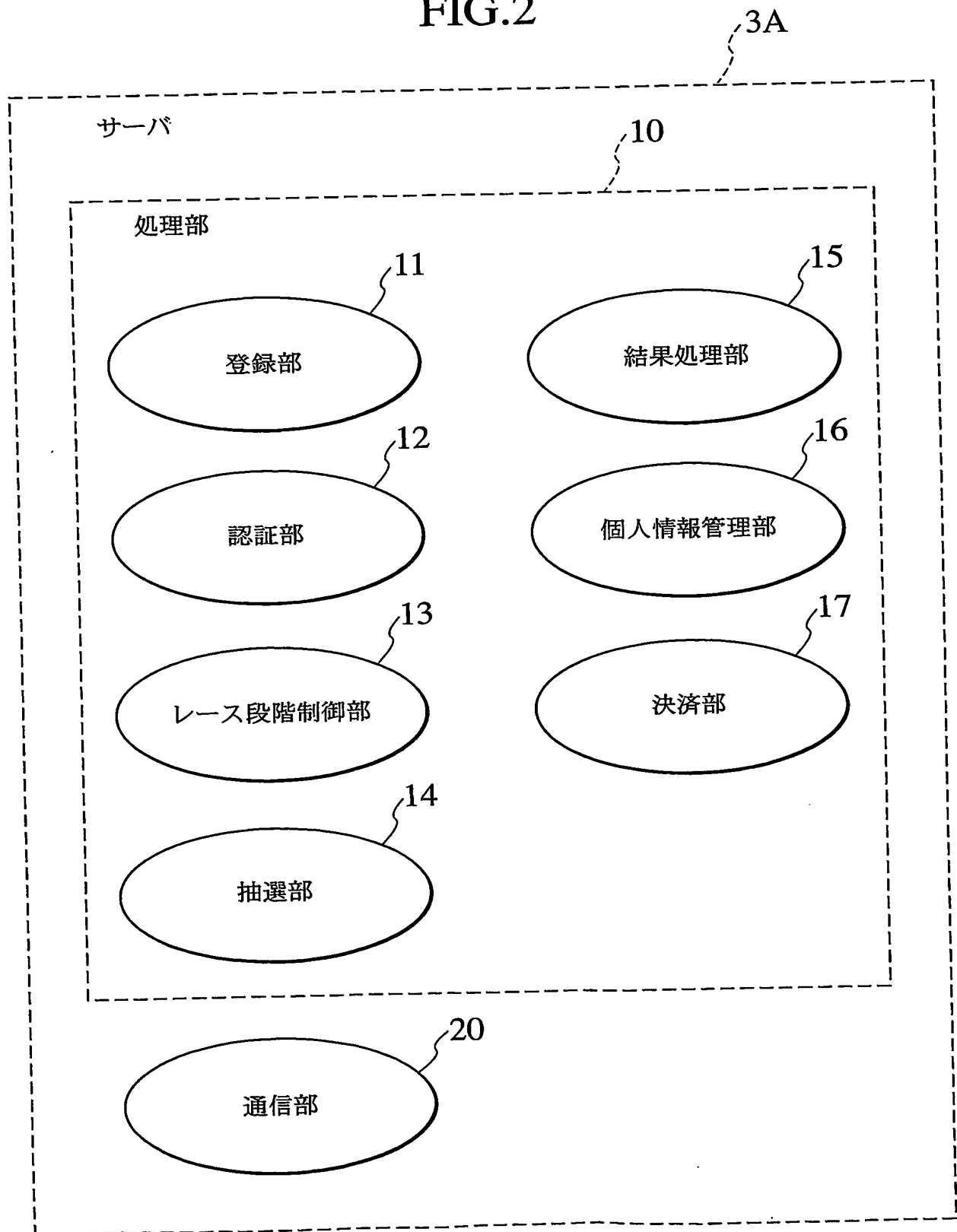


FIG. 3

[illegible]

4/7

FIG.4

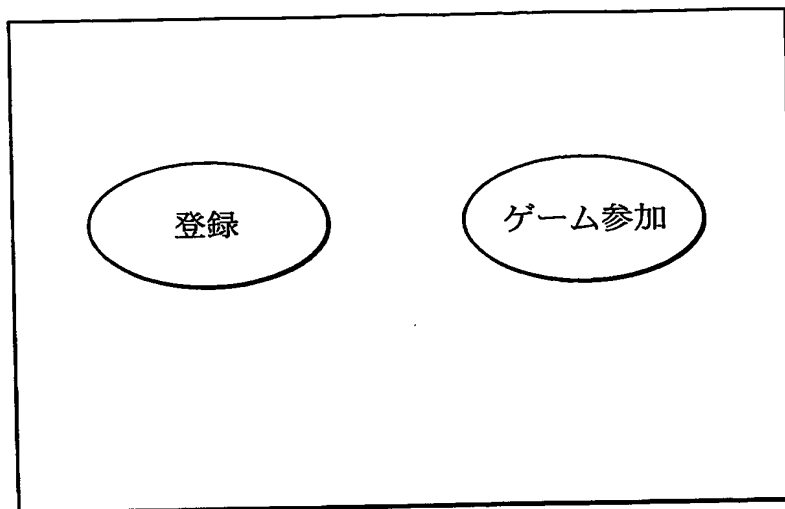
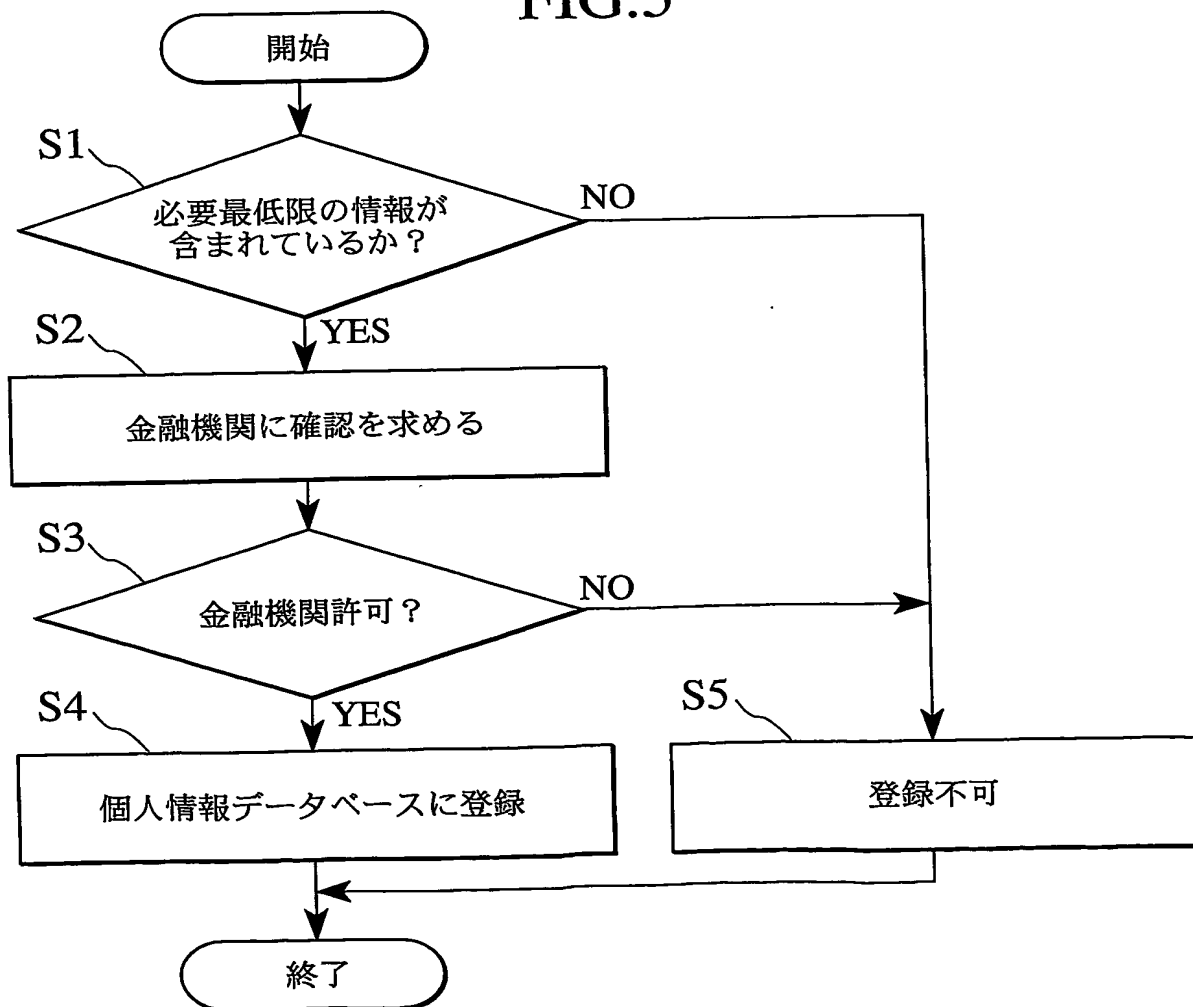
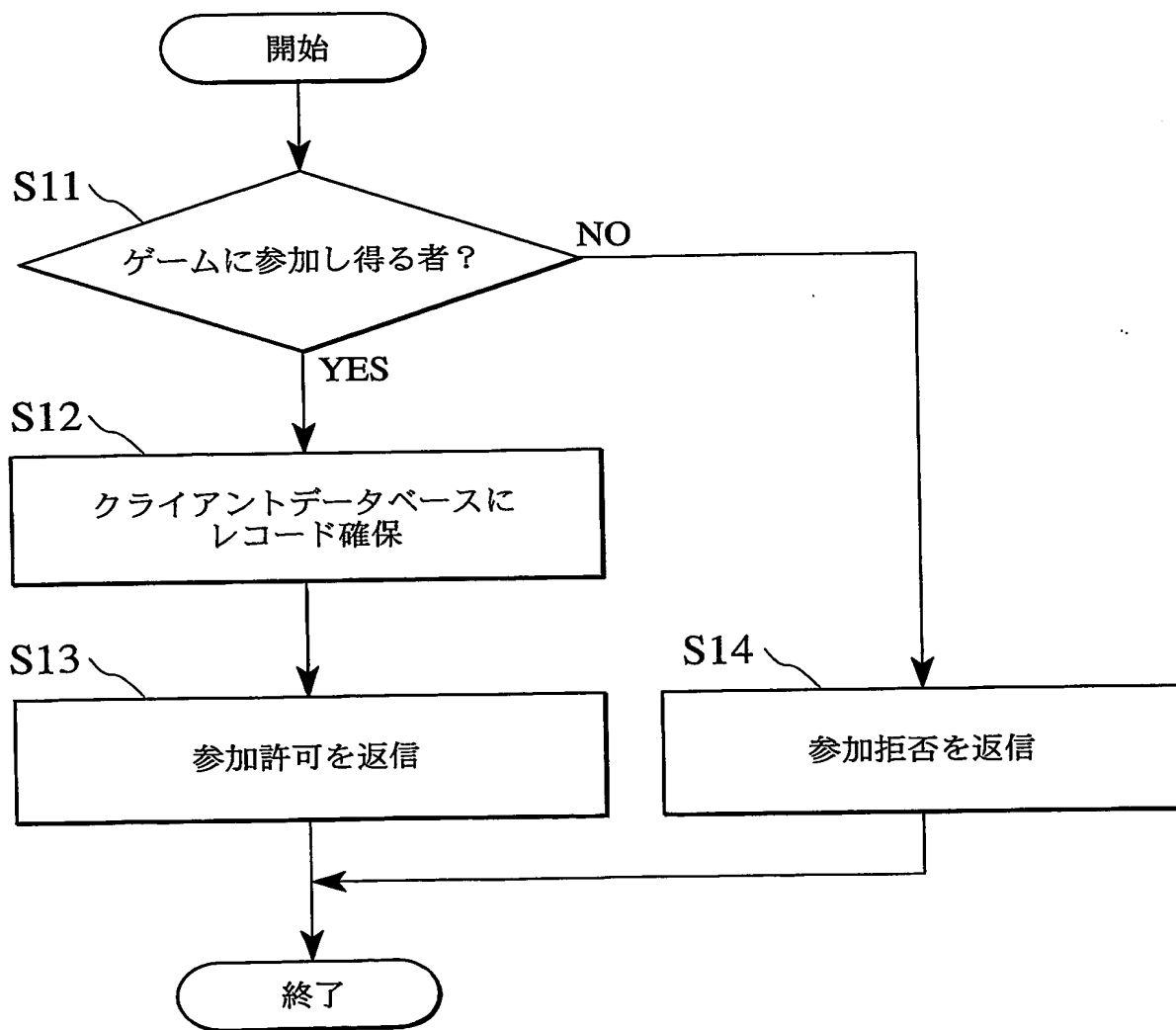


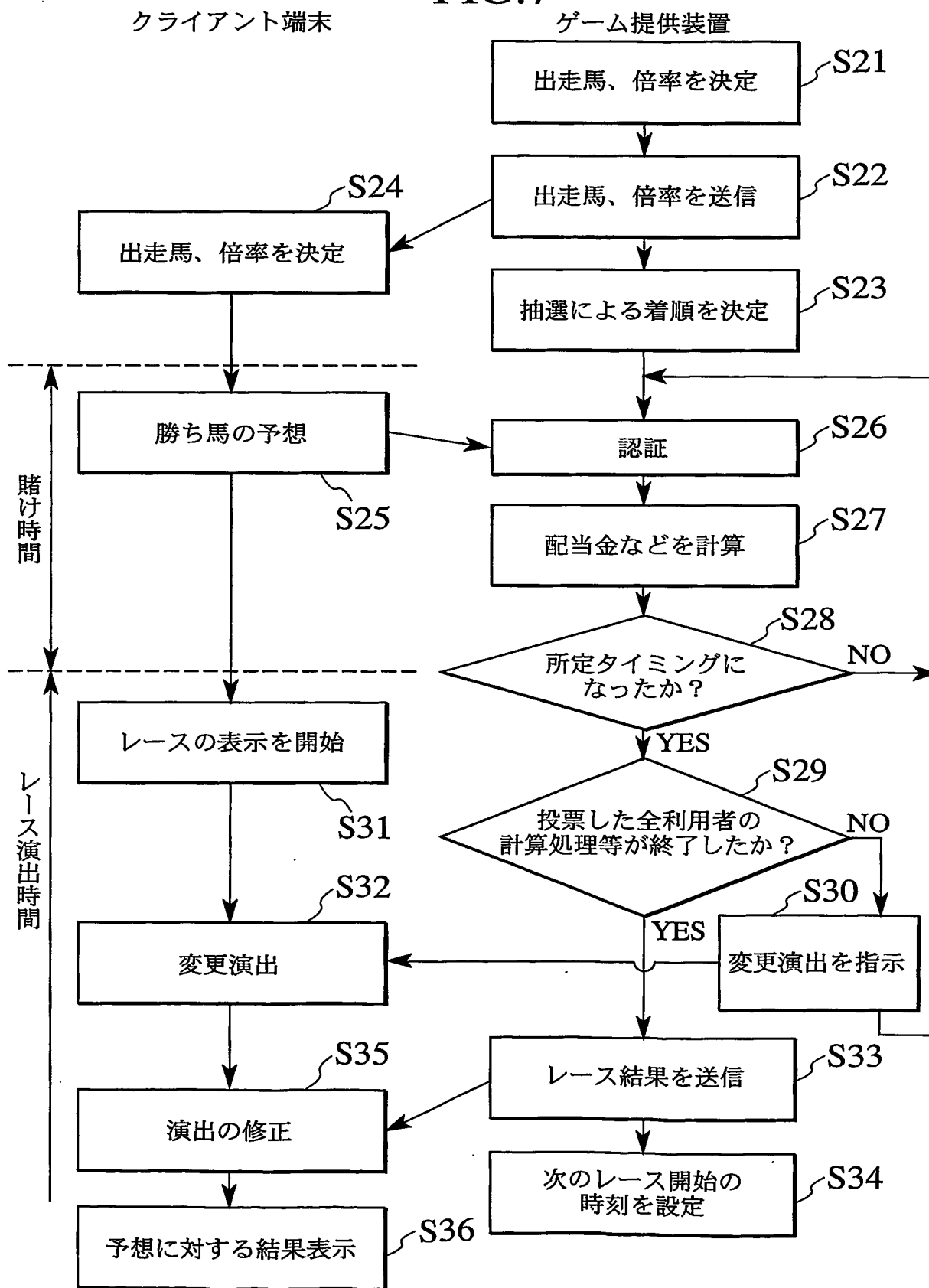
FIG.5



5/7

FIG.6



6/7
FIG.7

7/7

FIG.8

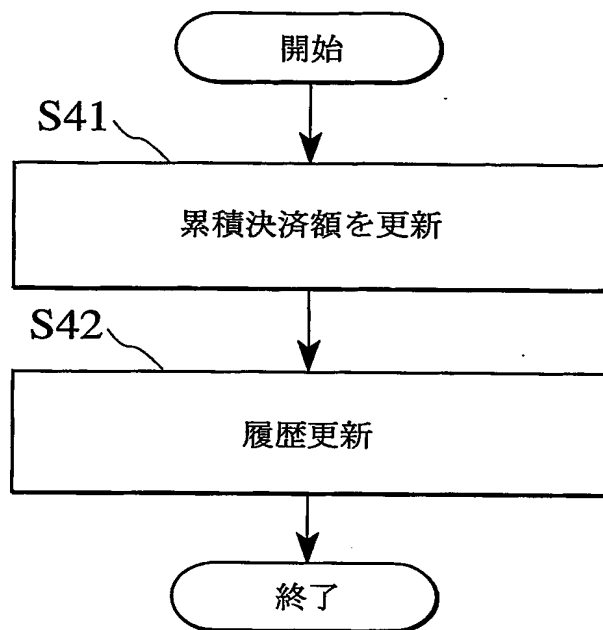


FIG.9

